

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-71049

(43)公開日 平成6年(1994)3月15日

(51)Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22	F			
	J			
1/02	Z	8907-2C		
G 0 6 K 7/00	U	8945-5L		

審査請求 未請求 請求項の数2(全 7 頁)

(21)出願番号 特願平4-230099

(22)出願日 平成4年(1992)8月28日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 広田 進

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

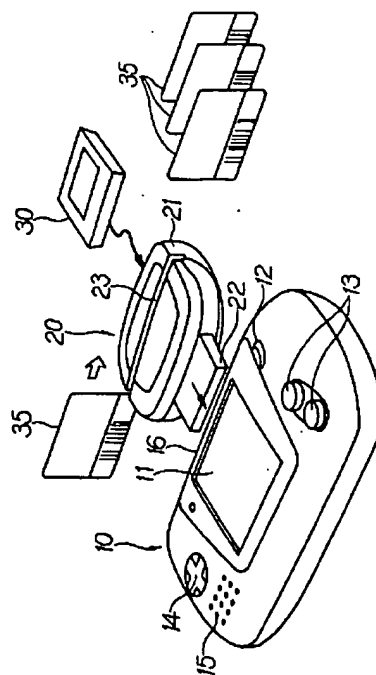
(74)代理人 弁理士 北野 好人

(54)【発明の名称】 ゲーム装置用バーコード読取装置

(57)【要約】

【目的】 ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができるゲーム装置用バーコード読取装置を提供する。

【構成】 ゲーム装置10の入力端子16に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取装置20を有し、バーコード読取装置20により読み取られたバーコードカード35のバーコード情報を入力端子16を介してゲーム装置10に出力する。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム装置の入力端子に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取り部を有し、前記バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報を前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置。

【請求項2】 請求項1記載のゲーム装置用バーコード読取装置において、

直列データ信号を並列データ信号に変換する直並列データ変換部を有し、前記バーコード読取り部から出力されるバーコード情報の直列データ信号を前記直並列データ変換部により並列データ信号に変換して前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明はゲーム装置用バーコード読取装置に関する。

【0002】

【従来の技術】ゲームカートリッジを交換して種々のゲームを行う家庭用のテレビゲーム装置が登場して数年が経過し、近年は多種多様なゲームが開発され、そのゲーム内容も益々高度化複雑化している。テレビゲーム装置によりゲームを行う場合には、そのゲーム専用のゲームカートリッジを装着し、操作ボタンからのコントロールデータによりゲームをコントロールして進行させる。

【0003】

【発明が解決しようとする問題点】このように従来のテレビゲーム装置の場合、テレビゲーム装置にデータを入力するには、ゲームカートリッジによりゲームデータを入力するか、操作ボタンにより操作データを入力するしかなかった。このため、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることが非常に困難であった。

【0004】本発明の目的は、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができるゲーム装置用バーコード読取装置を提供することにある。

【0005】

【問題を解決するための手段】上記目的は、ゲーム装置の入力端子に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取り部を有し、前記バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報を前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置によって達成される。

【0006】

【作用】本発明によれば、バーコードを読み取るバーコード読取り部を設け、バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報をゲーム装置に出力するようにしたので、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲーム

2

データを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。

【0007】

【実施例】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を図1乃至図3を用いて説明する。本実施例はポータブルゲーム装置用のバーコード読取装置である。ポータブルゲーム装置10の中央には、ゲーム内容を表示するための液晶表示パネル11が設けられている。液晶表示パネル11の右側には、操作ボタンとしてゲームを一時停止するためのポーズボタン12と、ゲームをコントロールするためのコントロールボタン13が設けられている。液晶表示パネル11の左側には、操作ボタンとして、ゲームをコントロールするための十字ボタン14と、ゲーム音を発生するためのスピーカ15が設けられている。

【0008】ポータブルゲーム装置10の上辺にはゲームカートリッジ30を装着するためのコネクタ16が設けられている。本実施例のバーコード読取装置20は、ポータブルゲーム装置10のゲームカートリッジ用のコネクタ16に装着するタイプのものである。本体21の下辺に、ポータブルゲーム装置10のコネクタ16に接続するためのコネクタ22が設けられている。本体21の上辺にはゲームカートリッジ30を装着するためのコネクタ（図示せず）が設けられている。

【0009】バーコード読取装置20の本体21中央には溝23が形成されている。バーコードが記載されたバーコードカード35を本体21の溝23に通すと、バーコード読取装置20によりバーコードが読み取られる。バーコード読取装置20の主要部を図2に示す。バーコード読取装置20には、図2に示すように、バーコードを読み取るためのバーコード読取り部24と、バーコード読取り部24からの直列データ信号を並列データ信号に変換するための直並列データ変換部26が設けられている。

【0010】バーコード読取り部24からは、読み取ったバーコードの濃淡に応じた直列データ信号が出力される。この直列データ信号は、直並列データ変換部26によりバーコードのデータ内容を表す並列データ信号に変換され、コネクタ16を介してポータブルゲーム装置10に出力される。ポータブルゲーム装置10の内部に、バーコードの濃淡に応じた直列データ信号をバーコードのデータ内容を表す並列データ信号に変換する直並列データ変換部（図示せず）が設けられている場合には、図3に示すように、バーコード読取装置20に直並列データ変換部を設けることなく、バーコード読取り部24から出力される直列データ信号を、コネクタ16を介してポータブルゲーム装置10に出力する。

【0011】このように本実施例によればバーコードカードをバーコード読取装置により読み取らせることによりポータブルゲーム装置にデータを入力することができる

3

ので、新たにゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を用いてゲームデータを入力するタイプのゲームの具体例を図4を用いて説明する。

【0012】このゲームはバーコード入力の新しいレーシングゲームである。今までのレーシングゲームのように車を直接コントロールするのではなく、レーシングチームの監督又はオーナーとしてレースに参加するものである。エントリーするドライバとマシンが記録されたバーコードカードを多数枚用意する。多数枚のバーコードカードから選択したバーコードカードに記載されたドライバとマシン同志を戦わせて勝敗を決定する。なお、バーコード読取装置は一般のバーコードも読めるので、一般の商品に付されたバーコードを切り抜いてオリジナルなバーコードカードを作成してレースに参加してもよい。

【0013】ポータブルゲーム装置10にバーコード読取装置20を装着すると共に、このレーシングゲームのゲームカートリッジ30を装着する。まず、電源スイッチをオンする(ステップS100)と、液晶表示パネル11にレース(RACE)か練習走行(PRACTICE)かを選択するための画像が表示される。プレイヤは十字ボタン14により画像上のカーソルを動かしてコントロールボタン13によりレース(RACE)か練習走行(PRACTICE)かを選択する(ステップS101)。

【0014】レースが選択されると、図4左側のステップS102からステップS112が実行される。まず、ポータブルゲーム装置10により天候(CONDITION)と周回数(LAPS)がランダムに選択され、その選択結果が液晶表示パネル11に表示される(ステップS102、S103)。

【0015】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中の「ENTRY1」が点滅する(ステップS104)ので、一方のプレイヤが多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入する。バーコード読取装置20はバーコードカード35中のバーコードを読み取り、その内容がポータブルゲーム装置10に入力される(ステップS105)。

【0016】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中の「ENTRY2」が点滅する(ステップS106)ので、他方のプレイヤが多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入する。バーコード読取装置20はバーコードカード35中のバーコードを読み取り、その内容がポータブルゲーム装置10に入力される(ステップS107)。

【0017】これにより、両方のプレイヤのドライバと

4

マシンのエントリーが終了し(ステップS108)、レースの準備が完了する。次に、液晶表示パネル11に表示された画像中のスタートシグナルが点灯する(ステップS109)。スタートシグナルが青になったときにコントロールボタン13を押すと(ステップS110)、レースが開始される(ステップS111)。

【0018】レースのスタートと同時にタイマもスタートして経過時間も自動的にカウントされる。バーコードカード35により入力されたデータに基づいてレースが展開され、規定の周回数を走り終えるとレースが終了して、勝敗が決定される(ステップS112)。このときタイムも記憶される。その後、ステップ101に戻る。

【0019】ステップS101で練習走行が選択されると、図4右側のステップS113からステップS120が実行される。まず、液晶表示パネル11に天候(CONDITION)と周回数(LAPS)を選択するための画像が表示される。プレイヤは十字ボタン14により画像上のカーソルを動かしてコントロールボタン13により、天候(CONDITION)と周回数(LAPS)を選択する(ステップS113、114)。

【0020】次に、液晶表示パネル11に表示された画面中の「ENTRY1」が点滅する(ステップS115)ので、多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入してバーコードを入力する(ステップS116)。画面中の「ENTRY1」の点滅が停止した後、ポータブルゲーム装置10がランダムに相手を選択して「ENTRY2」に自動的にエントリーする。このようにして練習走行の準備が完了する。

【0021】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中のスタートシグナルが点灯する(ステップS117)。スタートシグナルが青になったときにコントロールボタン13を押すと(ステップS118)、レースが開始される(ステップS119)。レースのスタートと同時にタイマもスタートして経過時間も自動的にカウントされる。バーコードカード35により入力されたデータとポータブルゲーム装置10がランダムに選択したデータに基づいてレースが展開され、規定の周回数を走り終えるとレースが終了して、勝敗が決定される(ステップS120)。このときタイムも記憶される。その後、ステップ101に戻る。

【0022】本発明の第2の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を図5を用いて説明する。本実施例はテレビジョン画面を利用したテレビゲーム装置用のバーコード読取装置である。ゲーム装置本体40の上面には、ゲームカセット60を装着するためのコネクタ41が設けられている。ゲーム装置本体40の前面にはコントローラ50、52を接続するための2つのコネクタ42、43が設けられている。一方、コントローラ50、52にもゲーム装置本体40のコネクタ42、43に接

5

続するためのコネクタ51、53が設けられている。

【0023】本実施例のバーコード読取装置60は中央に溝61が形成されている。バーコードが記載されたバーコードカード35を溝61に通すと、バーコード読取装置60によりバーコードが読み取られる。バーコード読取装置60には、コントローラ用のコネクタ42、43に接続すると共に、コントローラ50、52のコネクタ51、53が接続されるような特殊な形状をしたコネクタ62が設けられている。

【0024】例えば、ゲーム装置本体40のコネクタ42にバーコード読取装置60のコネクタ62を接続し、このコネクタ62にコントローラ50のコネクタ51を接続する。ゲーム装置本体40のコネクタ43には他方のコントローラ52のコネクタ53を接続する。このように本実施例によれば、テレビゲーム装置に対しても、バーコードカードをバーコード読取装置により読み取らせることによりデータを入力することができる。

【0025】

【発明の効果】以上の通り、本発明によれば、バーコードを読み取るバーコード読取り部を設け、バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報をゲーム装置に出力するようにしたので、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を示す斜視図である。

【図2】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置の主要部のブロック図である

【図3】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バー

6

コード読取装置の主要部の変形例を示すブロック図である

【図4】本発明によるバーコード読取装置を用いるゲームの具体例のフローチャートである。

【図5】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を示す斜視図である。

【符号の説明】

10…ポータブルゲーム装置

11…液晶表示パネル

12…ポーズボタン

13…コントロールボタン

14…十字ボタン

15…スピーカ

16…コネクタ

20…バーコード読取装置

21…本体

22…コネクタ

23…溝

24…バーコード読取り部

26…直並列データ変換部

30…ゲームカートリッジ

35…バーコードカード

40…ゲーム装置本体

41…コネクタ

42、43…コネクタ

50、52…コントローラ

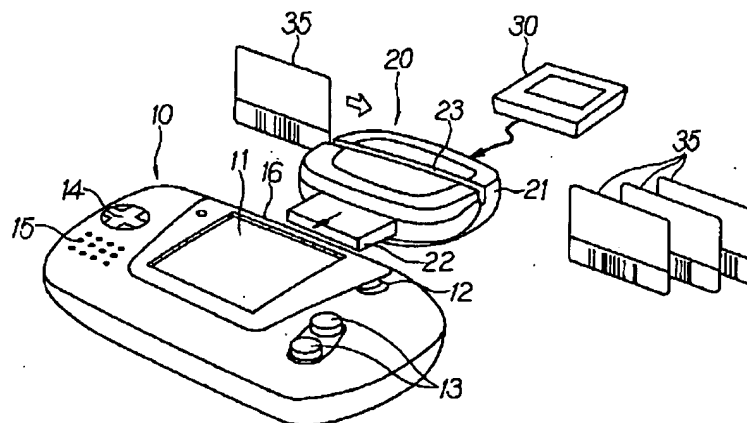
51、53…コネクタ

60…バーコード読取装置

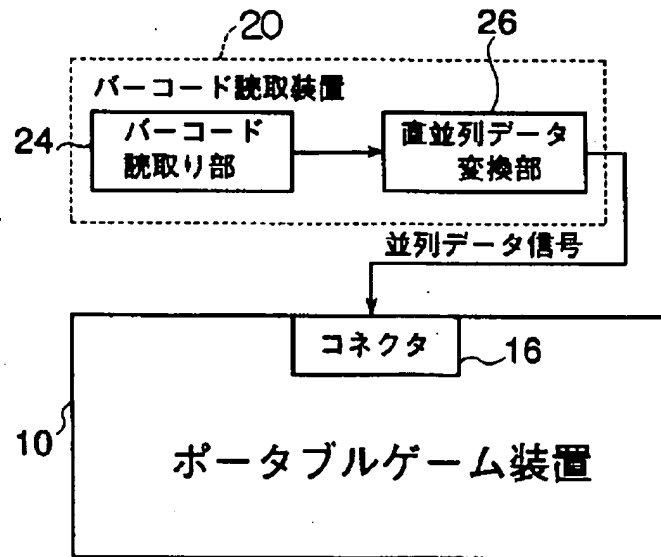
61…溝

30 62…コネクタ

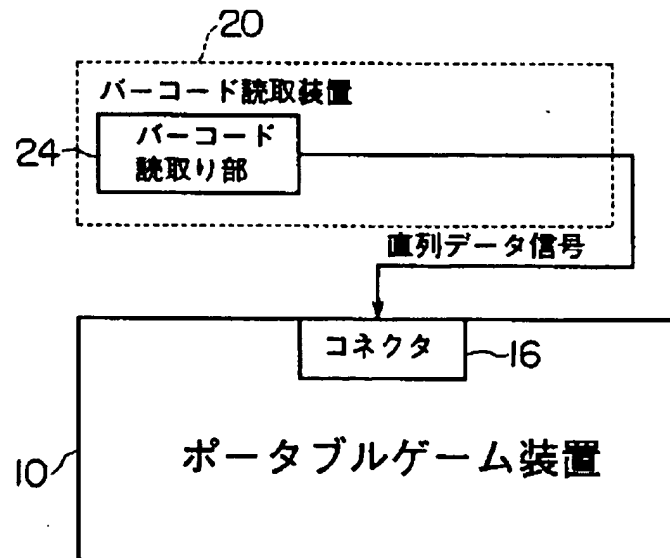
【図1】



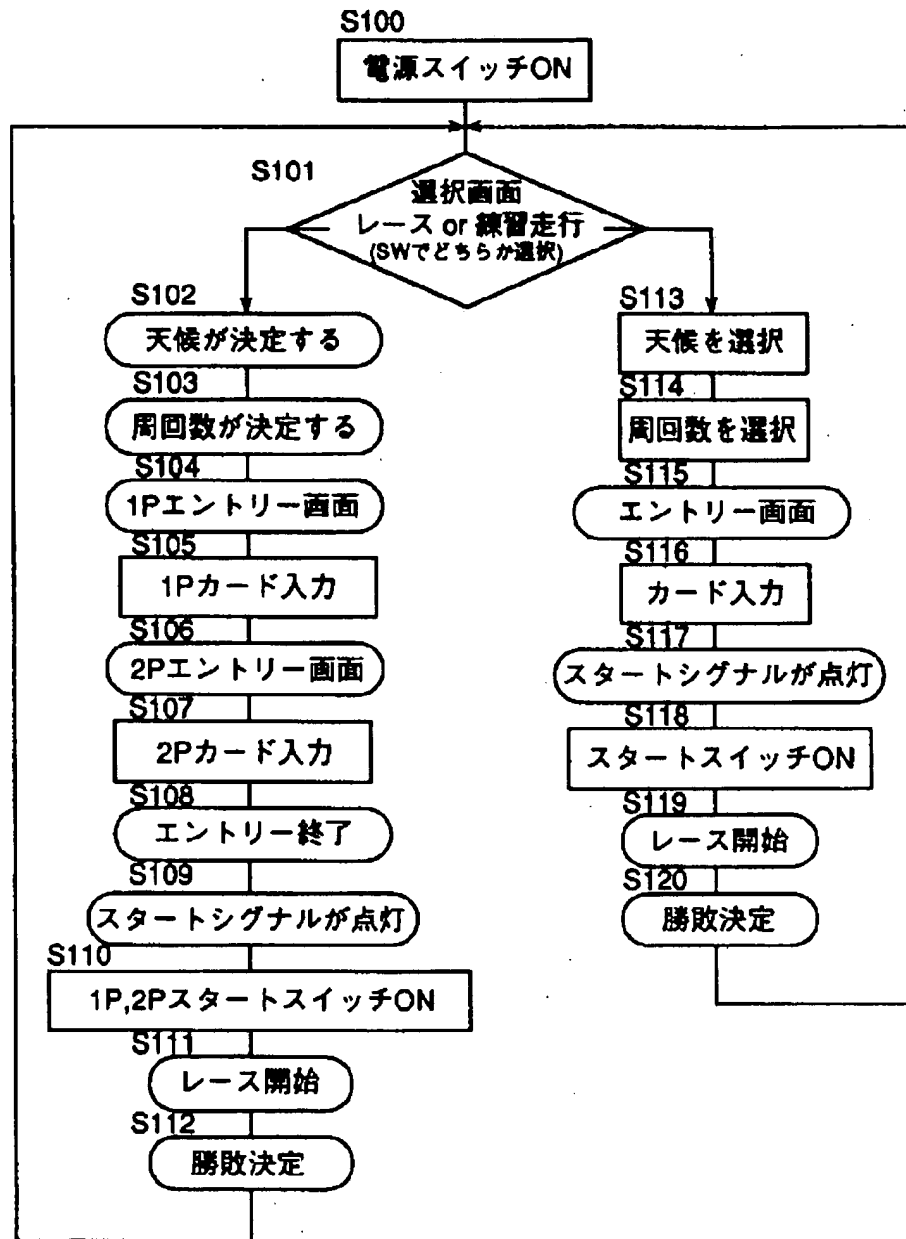
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

